

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Hiperrealitas merupakan istilah yang digunakan oleh Jean Baudrillard untuk menjelaskan bagaimana realitas dapat dibuat oleh individu secara luas dan terang-terangan. Bagi Baudrillard simulasi merupakan proses ataupun strategi intelektual yang dilakukan oleh individu tertentu, sedangkan hiperrealitas adalah efek dari tindakan individu tersebut, keadaan, atau pengalaman kebendaan dan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut. Menurut Baudrillard, awal era hiperrealitas ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi, runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri, yang kemudian diambil alih oleh duplikasi dan dunia nostalgia serta fantasi. Tanda tidak lagi merepresentasikan sesuatu hal, oleh karena itu petanda sudah mati (Piliang, 2003).

Hiperrealitas merupakan salah satu fenomena yang kini banyak kita temui di lingkungan bermasyarakat. Meningkatnya hiperrealitas juga ditandai dengan semakin banyaknya realitas yang dibuat oleh masyarakat demi merepresentasikan diri mereka sendiri. Individu tertentu membuat, maupun meniru citra diri dari individu lainnya untuk menjadikannya sebagai identitas diri mereka agar di konstruksi oleh masyarakat yang lebih luas. Salah satu yang mendukung adanya hiperrealitas ini adalah media. Didalam media terdapat banyak realitas yang dibuat baik tidak sengaja maupun dengan sengaja. Dengan adanya media, masyarakat dengan leluasa akan membuat realitas akan sesuatu hal yang bisa jadi berbeda jauh dengan realitas yang ada di lapangannya.

Hiperrealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi dimana semua dianggap suatu hal yang nyata dari pada kenyataan itu sendiri, serta kepalsuan dianggap lebih benar dari pada kebenaran itu sendiri yang mana isu tersebut lebih dipercaya dari pada informasi yang benar adanya. Masyarakat masa kini tidak dapat membedakan kembali antara isu dengan realitas. Berkembangnya hiperrealitas komunikasi dan media ini tidak lepas dari perkembangan teknologi yang telah mencapai teknologi simulasi (Azwar, 2014).

Adanya hiperrealitas pada media ini juga didukung dengan perkembangan teknologi masa kini yang begitu pesat dan memiliki kemungkinan untuk lebih berkembang di masa yang akan datang. Hal ini karena adanya konsumsi masyarakat yang semakin meningkat terhadap teknologi pula. Masyarakat menjadikan teknologi sebagai kebutuhan yang melekat pada keseharian mereka. Gaya hidup yang di dukung dan dipermudah oleh teknologi inilah yang dipilih masyarakat dengan alasan praktis dan efektif. Salah satu kecanggihan dari teknologi adalah *Smartphone*. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) *smartphone* merupakan perangkat yang paling banyak digunakan dari pada komputer maupun laptop (APJII, 2018).

Penggunaan *smartphone* yang pesat tersebut, memungkinkan masyarakat mengakses internet lebih besar. Sesuai dengan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bahwa jumlah pengguna internet meningkat dari tahun ke tahun sebesar 10,56 juta pengguna. Kominfo menyebutkan bahwa pada tahun 2017 pengguna internet mencapai

143,26 juta atau setara dengan 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia yang sebelumnya pada tahun 2016 mencapai 132,7 juta pengguna dan kemungkinan akan terus meningkat ditahun berikutnya (Kominfo, 2018).

Kepraktisan yang di dapat dari internet tersebut yang mendukung hadirnya *new media* atau media baru di lingkungan masyarakat. Saat ini pula kita sudah tidak asing dengan adanya media sosial dan bagaimana masyarakat mengekspresikan diri melalui media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *twitter*, bahkan *youtube*. Masyarakat kini secara luas dan terang-terangan meng-ekspos diri mereka melalui media sosial, mengkonstruksi khalayak akan kehidupan sosial maupun pribadinya melalui media sosial, tidak jarang pula mereka meng-*setting* sedemikian rupa baik foto maupun video yang mereka *upload*.

Masyarakat di Negara Indonesia juga sudah sangat terbiasa dengan kehadiran media sosial, termasuk masyarakat di Kota Malang sendiri juga tidak mau kalah dalam penggunaan media sosial terutama yang sedang banyak di gandrungi yaitu *youtube*, dimana kebanyakan terjadi dikalangan anak-anak muda yang lebih paham bagaimana perkembangan teknologi di dunia. Tidak jarang kita temui masyarakat kini aktif dalam menggunakan media sosial berupa *Youtube*, baik sebagai penyedia video-video dengan konten yang berbeda-beda maupun sebagai penikmat video yang disajikan saja. Seperti halnya Bayu Skak yang merupakan *youtuber* sekaligus *vlogger* asal kota Malang yang kini telah sukses sebagai sutradara sekaligus aktor dalam film 'Yowis Ben' dimana awal mulanya ia terkenal dengan videonya yang berisi konten komedi di akun media sosialnya.

Eksistensi media sosial di Kota Malang juga terbilang tinggi dimana masyarakat terutama kalangan anak muda banyak dan hampir semua menggunakan media sosial termasuk mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang sendiri. Fenomena *vlogger* ini mendukung peneliti untuk lebih mengetahui bagaimana *vlogger* di lingkup Universitas Muhammadiyah Malang itu sendiri mengetahui besarnya antusiasme masyarakat terhadap media sosial termasuk *youtube*. Eksistensi *Vlogger* di kehidupan mahasiswa didukung oleh *Youtube* yang menjadi tempat referensi mereka dalam mencari gaya hidup dimana menurut mereka sesuai dengan diri mereka atau bahkan menciptakan gaya hidup baru yang dapat diikuti oleh khalayak. Contoh kecilnya ketika mahasiswa memerlukan referensi mengenai *make up* yang cocok untuk pergi ke kampus, atau menu sehat dan cara tepat untuk diet, dan masih banyak lagi. Mereka akan mencari beberapa referensi tersebut lewat *youtube* dengan maksud mendukung visualisasi dalam menjelaskan konten pada videonya.

Masyarakat kini dapat dikatakan semakin terobsesi akan *youtube*. Pengguna *youtube* yang mempublikasikan video kesehariannya atau biasa disebut *vlogger* berlomba-lomba memberikan konten yang menarik untuk masyarakat secara luas yang pastinya dengan alasan tertentu. Masyarakat sendiri pun menyikapi hal tersebut dengan wajar bahkan tidak jarang konten-konten baru yang di anggap menarik dan berbeda ditiru atau dijadikan sebagai gaya hidup mereka sehari-hari. Salah satu konten dalam *vlog* yang ditiru oleh masyarakat seperti halnya kata yang sering di ucapkan oleh Atta Halilintar dalam *vlog*-nya yaitu “*ashiiyaap*”. Kata tersebut kini juga sering di ucapkan

oleh banyak orang yang menonton *vlog*-nya. Tidak hanya di ucapkan bahkan sampai masuk dalam percakapan di media sosial dan *chat room*. Atau konten *challenge* seperti *Samyang Challenge*, *Mukbang Challenge*, atau yang baru-baru ini *Tissue Challenge* dimana banyak digunakan oleh *vlogger* mulai dari pemula hingga yang sudah lama berkecimpung. Konten yang di anggap menarik ini pun tidak hanya terjadi begitu saja, namun ada perencanaan atau *setting* sebelum di publikasikan. Entah dengan teknik pengambilan gambar, mengedit video menjadi jauh lebih menarik, pembahasan dalam video di tata terlebih dahulu (ada skenario terlebih dahulu) atau perencanaan-perencanaan lainnya.

Pembuatan *vlog* juga membutuhkan alat-alat pendukung. Alat yang mereka gunakan dalam pembuatan video *log* bisa dengan kamera SLR maupun kamera *handphone* yang dinilai lebih praktis dan mudah digunakan dalam pemenuhan konten mereka di media sosial. Dengan alasan praktis dan mudah inilah mereka para mahasiswa lebih memilih menjadi *vlogger* dimana konten yang dibawakan lebih ringan seperti bertukar pendapat maupun informasi, membagikan informasi bagaimana gaya hidup mereka sehari-hari, selain itu pengeditan dalam video juga tidak serumit dan sedetail yang dilakukan *youtuber* maupun *Creator Video* di *youtube*.

Secara tidak langsung mereka terfokus dengan media sosial yang mereka anggap sebagai alat pengukur status sosial mereka di lingkungan bermasyarakat. Mereka menganggap bahwa media sosial menciptakan realitas sosial atas diri mereka sendiri. Padahal tidak jarang mereka mencampurkan keaslian diri mereka dengan sesuatu yang palsu dimana ketika di



sebarakan melalui media sosial akan menciptakan realitas baru di masyarakat atas diri mereka.

Fenomena *vlogger* yang sudah banyak dialami oleh masyarakat ini menjadi hal yang biasa seperti hal nya gaya hidup atau *lifestyle* baru bagi masyarakat secara luas. Dari kejadian tersebut dapat dilihat adanya realitas yang dibuat oleh *vlogger*. Realitas yang dibuat ini memiliki maksud tertentu sesuai dengan keinginan *vlogger* itu sendiri baik untuk kepentingan penghasilan, popularitas, kenyamanan penonton menikmati video yang di tawarkan, sebagai bentuk seni videografi, dan masih banyak lagi. Realitas buatan inilah yang dapat membuat realitas dan sesuatu yang maya bercampur menjadi satu atau disebut hiperrealitas.

Adanya hiperrealitas yang terjadi pada fenomena *vlogger* ini tentu memiliki dampak negatif dan positifnya. Dalam pembuatan video *vlog* tentu akan ada perencanaan yang telah dijelaskan oleh penulis sebelumnya. Seperti cara pengambilan video atau disebut *take video*, *editing* dalam video supaya jauh lebih rapi, ada naskah yang harus disampaikan pada penonton nanti, dan masih banyak pertimbangan lainnya. Hal tersebut juga merupakan hiperrealitas, namun secara tidak langsung juga salah satu karya seni dalam teknik videografi atau filmografi. Sedangkan dampak negatifnya bisa dialami baik oleh pembuat video maupun penikmat video tersebut seperti hal nya ketika *vlogger* lebih terfokus pada kehidupannya di dunia maya. Mereka akan terfokus bagaimana masyarakat menilai mereka di dunia maya dari pada diri mereka di dunia nyata sehingga mereka akan membentuk identitas baru atas diri mereka untuk di konstruksi masyarakat secara luas sebagai label atas diri mereka sendiri.

Fenomena hiperrealitas pada *vlogger* tersebut terjadi akibat masyarakat yang menganggap internet dan media sosial sebagai hal yang primer di kehidupan mereka. Masyarakat seakan-akan tidak ingin lepas dari media sosial dan semakin lama mereka menganggap bahwa kehidupan yang sebenarnya adalah seperti apa yang ada di dunia maya. Seperti yang kita tahu bahwa masyarakat sudah menjadikan media sosial sebagai bahan untuk mencari informasi, *sharing* mengenai pandangan mereka akan sesuatu, bahkan untuk memperkenalkan diri mereka kepada publik. Ketergantungan inilah yang akhirnya semakin menimbulkan hiperrealitas di masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin bertambah demi memudahkan dan mendukung masyarakat dalam melakukan aktivitas juga mengakibatkan penggunaan media sosial yang makin bertambah pula. Dengan adanya media sosial, masyarakat bebas mengekspresikan dirinya sebagai figur tertentu dan tidak jarang membuat realitasnya sendiri. Hiperrealitas pada *vlogger* menjadi hal yang biasa terjadi padahal masyarakat telah dibuat terlena oleh sesuatu yang belum tentu merupakan realitas adanya, maka karena fenomena inilah penulis melakukan penelitian mengenai hiperrealitas yang ada pada pengguna *youtube* dimana ia membagikan video kesehariannya atau yang biasa disebut *vlogger*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalahnya adalah bagaimana proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger* di Kota Malang terutama pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger* di Kota Malang terutama pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

#### a) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan suatu penguatan pada sosiologi kebudayaan mengenai proses hiperrealitas yang terjadi pada *vlogger* dan manfaat bagi pengembangan teori-teori sosiologi khususnya mengenai teori hiperrealitas yang berkaitan mengenai perkembangan teknologi berupa *new media* atau lebih khususnya pada *vlogger* serta diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi, wawasan, dan informasi bagi penelitian selanjutnya.

#### b) Manfaat Praktis

##### a) Manfaat bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal pengalaman, pengetahuan, menambah wawasan, menambah jaringan sosial dan melatih peneliti untuk lebih kritis dan mandiri dalam menghadapi suatu permasalahan di lingkungan sosial serta sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh bangku perkuliahan yang dapat di aplikasikan di kehidupan sosial peneliti.



**b) Manfaat bagi program studi**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bahan referensi juga bahan kajian sebagaimana untuk pihak yang ingin mengetahui mengenai proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger*.

**c) Manfaat bagi pemerintah**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan untuk pemerintah dalam menganalisis hiperrealitas yang terjadi karena *vlogger* khususnya bagi generasi muda.

**d) Manfaat bagi masyarakat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi masyarakat bagaimana proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger* yang terjadi di lingkungan sosial secara luas termasuk di Indonesia khususnya di Kota Malang.

## **1.5 Definisi Konsep**

**a) Hiperrealitas**

Jean Baudrillard menggunakan istilah hiperrealitas untuk menjelaskan adanya rekayasa makna di dalam suatu media. Hiperrealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi dimana kesemuannya dianggap nyata dari kenyataan itu sendiri, dan kepalsuan merupakan kebenaran. Isu yang di buat lebih dipercaya dari pada informasi yang merupakan *real* adanya. Hal ini yang

mengakibatkan tidak dapatnya membedakan antara kebenaran dengan kepalsuan. Berkembangnya hiperrealitas komunikasi dan media tidak lepas dari perkembangan teknologi yang telah berkembang mencapai pada teknologi simulasi (Azwar, 2014).

#### **b) Vlogger**

Pembuat konten video tersebut biasa disebut *vlogger* (David, Sondakh, Harilama, 2017). *Vlogger* (istilah untuk pembuat *vlog*) melakukan *vlogging* atau membuat videonya dengan berbicara di depan kamera dan menceritakan tentang sesuatu yang *vlogger* sukai, berbicara berbagai tips, mengenai pendapatnya, montase, bahkan ada pula yang membuat klip seperti film. Sekarang, *vlogger* biasanya membuat *vlog* secara regular, harian, mingguan atau bahkan bulanan. Ada pula istilah *take-a-long vlogging* dimana *vlogger* menceritakan kesehariannya dalam durasi yang panjang seperti yang awal mulanya pergi ke *mall*, kemudian mengendarai sepeda motor, lalu kembali kerumah dan tidur yang dimuat dalam sebuah video (Mardyati, 2017).

### **1.6 Metode Penelitian**

Guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan yang dirumuskan dalam permasalahan maupun tujuan penelitian, diperlukan suatu desain atau rencana menyeluruh mengenai urutan kerja penelitian dalam bentuk rumusan operasional dalam metode ilmiah. Suatu rancangan penelitian tersebut dapat dirumuskan seperti halnya pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data dan beberapa rumusan lainnya yang akan dijelaskan lebih detail lagi oleh peneliti.

#### **a) Pendekatan Penelitian**

Penelitian mengenai hiperrealitas *vlogger* ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah mengenai hiperrealitas *vlogger* dimana banyak dilakukan oleh generasi muda termasuk mahasiswa. Dari ungkapan konsep tersebut terlihat bahwa yang disampaikan adalah mengenai suatu informasi dalam bentuk deskripsi. Selain itu ungkapan konsep tersebut lebih kepada makna yang berada di balik deskripsi data tersebut. Ini merupakan salah satu alasan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

Selain itu, penelitian mengenai hiperrealitas *vlogger* ini juga mempunyai perspektif *emic*, dengan pengertian bahwa data yang dikumpulkan di deskripsikan berdasarkan ungkapan, bahasa, cara berfikir, pandangan subjek penelitian, sehingga dapat mengungkapkan apa yang menjadi pertimbangan di balik fenomena hiperrealitas *vlogger* tersebut (Hamidi, 2004).

Penelitian kualitatif yang merupakan proses *inquiri* atau penelitian alamiah yang mana adalah penelitian yang menyelidiki masalah-masalah sosial dan kemanusiaan dengan tradisi metodologi yang berbeda. Penelitian kualitatif berusaha untuk membangun gambaran yang kompleks dan holistic, menganalisa kata-kata, melaporkan pandangan atau opini para informan, dan keseluruhan studi berlangsung dalam latar situasi alamiah wajar (*natural setting*) (Masyuri & Zainuddin, 2008).

#### **b) Jenis Penelitian**

Dalam penelitian mengenai hiperrealitas *vlogger* ini, menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan suatu metode

dalam meneliti sebuah status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, maupun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini ialah untuk membuat deskripsi, gambaran, maupun lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang telah peneliti selidiki (Nazir, 2011).

Menurut Mayer dan Greenwood, penelitian deskripsi kualitatif semata-mata mengacu pada identifikasi sifat-sifat yang membedakan atau karakteristik sekelompok manusia, benda, atau peristiwa. Pada dasarnya, deskripsi kualitatif melibatkan proses konseptualisasi dan menghasilkan pembentukan skema-skema klasifikasi (Silalahi, 2009).

Penelitian deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan bagaimana fenomena hiperrealitas yang terjadi pada *vlogger* di era serba modern ini. Data dari penelitian ini di dapat berupa turun lapang langsung baik melalui wawancara, observasi, atau teknik pendukung lainnya seperti dokumentasi.

### **c) Lokasi Penelitian**

Universitas Muhammadiyah Malang merupakan lokasi penelitian yang dipilih sebagai hasil dari fenomena hiperrealitas *vlogger*. Lokasi penelitian ini dipilih karena penelitian ini mengangkat mengenai fenomena *vlogger* pada mahasiswa yang tidak luput juga mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang. Selain itu Universitas Muhammadiyah Malang merupakan universitas yang bertepatan di Kota Malang dan menjadi tempat peneliti menuntut ilmu sehingga peneliti lebih memahami bagaimana

lingkup sosial yang berada di Universitas Muhammadiyah Malang ini. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti tidak hanya melakukannya di Universitas Muhammadiyah Malang namun juga tempat-tempat yang diinginkan oleh subjek penelitian seperti rumah makan, café, tempat tinggal subjek penelitian, dan melalui telepon. *Vlogger* yang dimaksud oleh peneliti yaitu baik yang masih terbilang baru maupun *vlogger* yang sudah lama berkecimpung di dunia media sosial berupa *youtube* tersebut.

#### **d) Subjek Penelitian**

Dalam penelitian mengenai hiperrealitas *vlogger* ini menggunakan *snowball sampling*. *Snowball sampling* atau yang juga disebut sebagai sampel bola salju ini sering digunakan pada penelitian yang mengarah pada observasional dan wawancara. Prosedur dalam pemilihan sampel menggunakan jenis *snowball sampling* ini adalah dengan melakukan secara bertahap. Tahap pertama yang dilakukan adalah menanyakan pada mahasiswa dimana mereka berkemungkinan memiliki teman seorang *vlogger*, ketika sudah mendapatkan subjek penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai hiperrealitas *vlogger* maka setelahnya akan menanyakan kemungkinan *vlogger* tersebut memiliki teman seorang *vlogger* dan akan melakukan wawancara dengan subjek penelitian kedua tersebut dan seterusnya hingga data dirasa cukup dan sudah dapat menjelaskan pokok dari rumusan masalah mengenai proses hiperrealitas pada *vlogger* tersebut (Silalahi, 2009).

Dalam penelitian ini, teknik *snowball sampling* yang dilakukan adalah dengan menanyakan rekan-rekan dari peneliti yang sekiranya memiliki



teman seorang *vlogger*. Setelah mendapatkan subjek dengan cara di atas, selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan subjek penelitian demi mendapatkan data yang diinginkan dalam penelitian sekaligus menanyakan kemungkinan *vlogger* lain yang dikenal oleh *vlogger* tersebut untuk menjadi subjek penelitian berikutnya. Teknik ini digunakan sampai subjek dan data dalam penelitian di rasa cukup untuk menjawab dari rumusan masalah mengenai proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger*.

**e) Sumber Data**

Terdapat dua macam sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu:

**1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang di peroleh langsung dari lapangan atau dari subjek penelitian itu sendiri. Terdapat berbagai cara untuk mendapatkan data primer tersebut seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data primer dari penelitian ini yaitu dengan melalui wawancara pada subjek yang dirasa sesuai dengan kriteria subjek penelitian yang peneliti inginkan sehingga hasil penelitian sesuai dengan tujuan dari penelitian itu sendiri.

**2. Data Sekunder**

Selain data primer, data sekunder yang merupakan data tambahan juga diperlukan untuk mendukung hasil dari data primer itu sendiri. Data sekunder tersebut dapat berupa seperti penelitian-penelitian terdahulu, jurnal, makalah, artikel, buku, dan juga *website* yang menyinggung mengenai hiperrealitas terutama pada *vlogger*.

#### f) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah sistematis yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan selama penelitian. Teknik pengumpulan data terutama pada penelitian kualitatif ini dituntut untuk mampu menanyakan sebanyak-banyaknya dengan perolehan jenis data tertentu sehingga diperoleh data atau informasi yang rinci dan sesuai (Hamidi, 2004).

Beberapa teknik pengumpulan data tersebut berupa:

##### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti melihat dan mendengarkan apa yang dilakukan dan dikatakan atau diperbincangkan oleh subjek dari penelitian. Seperti halnya peneliti mengenal lebih dalam bagaimana *vlogger* ketika di dalam *frame* maupun di luar *frame* tersebut, aktivitas yang di publikasikan dengan media sosial dan aktivitas yang benar-benar dijalani oleh subjek. Observasi merupakan tindakan tanpa melakukan intervensi atau memberi stimuli pada aktivitas subjek penelitian tersebut.

Semua yang didengarkan dan dilihat (termasuk menggunakan alat perekam atau kamera) oleh peneliti sebagai aktivitas observasi ketika para subjek melakukan aktivitasnya diceritakan kembali atau dicatat sehingga dapat dijadikan data tambahan yang mendukung, melengkapi, atau menambahkan informasi yang berasal dari hasil wawancara dengan subjek.

Observasi merupakan cara langsung yang paling baik untuk meneliti berbagai macam fenomena atau gejala, karena dalam observasi terdapat berbagai perilaku manusia yang tidak mungkin dipelajari kecuali dengan cara ini. Selain itu observasi juga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari bawah kondisi subjek yang dikenal ini artinya peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana perilaku subjek di lapangan (Emzir, 2010).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif yang artinya dalam penelitian ini juga menjelaskan mengenai proses-proses bagaimana hiperrealitas bisa timbul pada *vlogger*. Penelitian ini melihat secara langsung *vlogger* melakukan tindakan *vlog* demi memperjelas proses hiperrealitas yang terjadi.

Dalam melakukan observasi, peneliti mencari *vlogger* melalui kenalan dari peneliti sendiri. Dengan menanyakan kenalan dari peneliti tersebut apakah berkemungkinan memiliki teman yang menjadi *vlogger*, peneliti dapat menemukan subjek untuk melakukan langkah selanjutnya dalam penelitian berupa wawancara. Selain itu observasi yang dilakukan oleh peneliti berupa melihat perilaku dari subjek penelitian ketika di depan kamera dengan menonton *vlog* yang dibuat oleh *vlogger* tersebut. Selanjutnya melihat pula bagaimana perilaku subjek penelitian ketika bertemu langsung pada saat wawancara.

## 2. Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Teknik pengumpulan data yang dikenal oleh penelitian kualitatif pada umumnya pertama adalah wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Wawancara yang dimana berkomunikasi secara langsung dengan subjek penelitian ini memang dituntut bagaimana membuat subjek merasa lebih nyaman dan terbuka dalam memberikan informasi atau data, untuk mengemukakan pengetahuan maupun pengalaman selama mereka menjadi *vlogger* sebagai jawaban terhadap permasalahan penelitian.

Selain itu, walaupun wawancara bersifat terbuka dimana pembicaraan tidak terlihat terlalu terstruktur dalam artian memberikan informan maupun subjek berbicara terbuka sesuai dengan pengalamannya, pengetahuan dan pandangan mereka, penelitian harus tetap mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan penting yang tentunya berkaitan dengan hiperrealitas yang terjadi pada *vlogger* (terstruktur), sehingga nantinya jawaban atau cerita yang diberikan oleh subjek disadari maupun tidak disadari dapat menjawab bagian dari indikator-indikator permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Dalam praktik lapangannya, wawancara harus mempunyai tujuan tertentu atau terfokus pada tujuan penelitian. Oleh karena itu akhirnya memiliki 3 (tiga) kewajiban saat melangsungkan wawancara dengan subjek penelitian. Yaitu, (1) memberitahu subjek tentang hakekat penelitian dan pentingnya kerja sama

mereka dengan peneliti, (2) menghargai subjek atas kerja samanya dan, (3) memperoleh informasi dan data yang diinginkan oleh peneliti (Emzir, 2010).

Wawancara yang dilakukan adalah membuat draf wawancara berupa pertanyaan yang menyangkut sesuai judul dan rumusan masalah dalam penelitian yaitu hiperrealitas *vlogger*. Hal ini memiliki alasan supaya rumusan masalah yang merupakan tujuan dari penelitian ini dapat terjawab dengan maksimal. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang dijawab oleh subjek penelitian dengan kalimat komunikatif sehingga subjek dari penelitian merasa lebih nyaman dan dapat melakukan komunikasi lebih santai dan efektif.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa informasi yang berasal dari catatan-catatan resmi demi menunjang data-data primer maupun sekunder yang telah didapatkan selama proses penelitian. Dokumen-dokumen ini dapat menambah pemahaman atau informasi untuk penelitian (Emzir, 2010).

Dokumentasi bisa berupa data penelitian-penelitian terdahulu, jurnal-jurnal yang bersangkutan dengan hiperrealitas *vlogger*. Dokumentasi yang dilakukan ialah selain data dari penelitian terdahulu maupun jurnal tetapi juga gambaran *channel youtube* dari beberapa subjek penelitian, dan dokumentasi foto selama



melakukan wawancara dengan subjek penelitian. Hasil dokumentasi ini diharapkan dapat mendukung data yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian.

#### **g) Teknik Analisa Data**

Analisis data kualitatif dapat dilakukan apabila data empiris yang didapatkan adalah data berupa kumpulan kata-kata dan bukan rangkaian angka, serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori atau struktur klasifikasi. Data dapat dikumpulkan dengan cara yang telah disebutkan sebelumnya, seperti wawancara, observasi, dokumentasi.

Kegiatan analisis terdiri dari 3 (tiga) alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, model data, dan penarikan atau verifikasi kesimpulan (Miles, Huberman & Saldana, 2014).

##### **1. Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian terhadap penyederhanaan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis selama turun lapang. Kegiatan reduksi data ini berlangsung terus-menerus. Selama proses penelitian berlangsung demi mendapatkan data yang diinginkan, tahapan reduksi terus berlanjut yaitu membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo.

Reduksi data bukanlah sebuah hal yang terpisah dari analisis. Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Pilihan-pilihan peneliti potongan-potongan data untuk diberi kode, ditarik keluar, dan

rangkuman pola-pola sejumlah potongan, apa dan bagaimana pengembangan ceritanya, semua adalah pilihan dari analitis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhirnya dapat digambarkan dan diverifikasi.

## **2. Model Data (*Data Display*)**

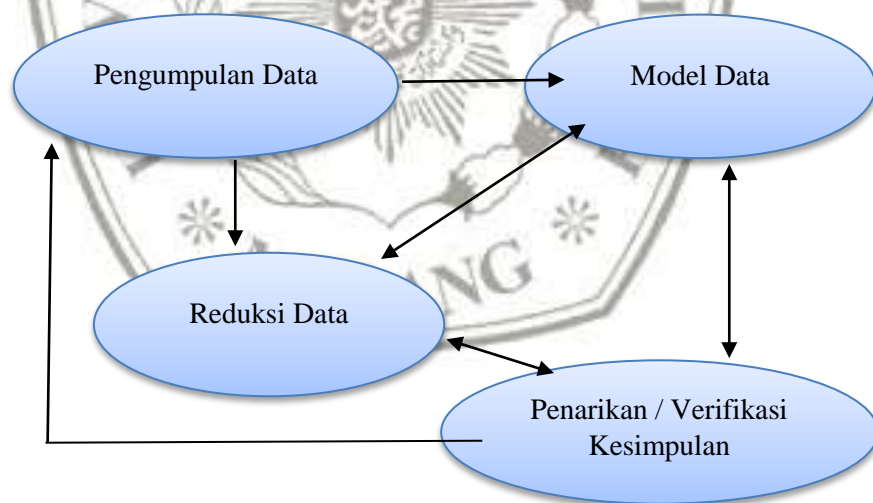
Langkah utama ke dua dari kegiatan analisis data merupakan model data. Model data didefinisikan sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang memperbolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam tujuan penelitian, peneliti dapat merasa yakin bahwa model yang lebih baik adalah suatu jalan masuk utama untuk analisis kualitatif yang valid. Model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafis, jaringan kerja, dan bagan. Semua di rencanakan untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung.

Bentuk yang praktis dapat membuat peneliti untuk melihat apa yang terjadi dan dapat menggambarkan kesimpulan secara baik yang dijustifikasikan maupun bergerak kearah analisis tahap berikutnya. Perlu adanya catatan secara hati-hati. Sebagaimana dengan reduksi data. Merancang kolom dan baris dari suatu matrik untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana. Bentuk yang mana, harus dimasukan ke dalam sel yang merupakan aktivitas dari analisis.

### 3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan

Setelah adanya model data, langkah terakhir ialah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan apakah makna sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi, alur, dan proposisi-proposisi lainnya. Peneliti harus kompeten dimana dapat menangani kesimpulan-kesimpulan ini secara jelas, memelihara kejujuran dan kecurigaan, pada saat kesimpulan masih jauh, baru mulai yang masih samar, kemudian meningkat menjadi eksplisit dan mendasar (Emzir, 2010).

Gambar 1.1 Skema Komponen Analisis Data: Model Interaktif.



Sumber : Emzir, 2010: 134

Dari hasil data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan adanya bukti yang kuat pada tahapan pengumpulan data tersebut. Kesimpulan ini merupakan jawaban dari rumusan masalah mengenai proses hiperrealitas pada mahasiswa sebagai *vlogger* di Universitas Muhammadiyah Malang.

## 1.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Reliabilitas dan validitas pada dasarnya merujuk pada masalah kualitas data dan ketepatan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Menurut Lincoln dan Guba ada 4 (empat) kriteria untuk menilai kualitas dari penelitian kualitatif yaitu Kredibilitas, Transferabilitas, Dependabilitas, Konfirmabilitas.

Kredibilitas atau *credibility* yang melibatkan penetapan akan hasil dari sebuah penelitian kualitatif merupakan kredibel atau dapat dipercaya dari perspektif subjek penelitian tersebut. Karena dari perspektif ini penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mendeskripsikan atau memahami fenomena yang sedang diteliti. Subjek penelitian merupakan orang yang dapat menilai secara sah kredibilitas dari hasil penelitian tersebut. Strategi untuk kredibilitas sendiri merupakan perpanjangan pengamatan, ketekunan dalam melakukan penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negatif, dan melakukan *member checking*.

Transferabilitas (*Transferability*) merujuk pada tingkat kemampuan dari hasil penelitian kualitatif yang dapat digeneralisasikan atau ditransfer kepada konteks yang lainnya. Dari perspektif kualitatif transferabilitas merupakan tanggung jawab seorang peneliti dalam melakukan generalisasi. Transferabilitas ini dapat ditingkatkan dengan melakukan suatu pekerjaan mendeskripsikan konteks dari penelitian yang diambil.

Dependabilitas atau *Dependability* sama dengan reliabilitas dimana secara esensial berhubungan dengan melakukan penelitian kedua kalinya

dengan maksud mengetahui apakah hasilnya akan sama jika melakukan metode pengamatan yang berbeda. Dependabilitas meminta peneliti untuk memperhitungkan konteks yang berubah-ubah dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu jika terjadi adanya perubahan saat proses penelitian, peneliti bertanggung jawab menjelaskan perubahan-perubahan yang terjadi.

Konfirmabilitas (*Confirmability*) bisa disebutkan objektivitas yang mana merupakan tingkat kemampuan hasil penelitian dapat dikonfirmasi oleh orang lain. Peneliti dapat melakukan dokumentasi untuk mengecek kembali seluruh data penelitian. Untuk menguji keabsahan dari adanya data yang telah di dapatkan selama proses penelitian, peneliti akan melakukan teknik-teknik seperti *triangulation*, *member checking*, dan *auditing*.

- a. *Triangulation* atau Trianggulasi merupakan suatu proses penguatan bukti dari individu-individu yang berbeda, jenis data yang sesuai dengan tema dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi Metode, yaitu jika informasi maupun data yang telah didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi perlu diuji kembali sehingga tidak ada data yang menjadi tidak jelas akan kebenarannya.
- b. *Member Checking* merupakan proses dimana peneliti menanyakan pada seseorang atau lebih dalam studi untuk mengecek keakuratan dari keterangan atau data yang diperoleh peneliti. Pengecekan tersebut melibatkan pengambilan temuan kembali dan menanyakan kepada mereka tentang akurasi dari hasil penelitian tersebut.



- c. *Auditing* merupakan proses dimana peneliti meminta seseorang diluar subjek penelitian untuk melakukan suatu review tentang studi dan melaporkan kembali (Emzir, 2010)

